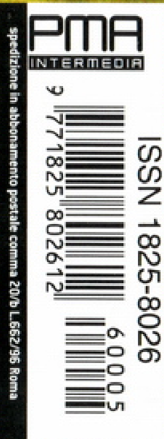
PC GAMES WORLD
FREEWARE #05/06 - BIMESTRALE

SPECIALE GIOCHI FREEWARE | **€ 4,90 CON CD**

PC GAMES WORLD



A SOLI 4,90 EURO CON CD

36 GIOCHI COMPLETI DA GIOCARE SUL CD

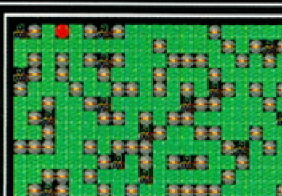
scudetto 2006™ CHAMPIONSHIP MANAGER

LE DEMO DI SCUDETTO 2006 E MONDIALI FIFA 2006 DA GIOCARE SUBITO!

VIVILO O GESTISCILO:
IL GRANDE CALCIO È SUL NOSTRO CD!

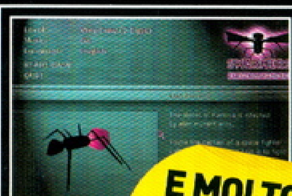

AVVENTURA!


AZIONE!


PUZZLE!



STRATEGIA!


GdR!

E MOLTO ALTRO ANCORA

E INOLTRE: TUTTE LE NOVITÀ PIÙ UNDERGROUND DALLA SCENA FREEWARE DEL MONDO PC

DAL VIDEOGIOCO AL FUMETTO





Troy Abernathy non crede nei fantasmi e nei demoni, tranne quelli generati dalla mente. Ma il tranquillo mondo del dottore va in frantumi quando porta a Silent Hill la sua paziente Lynn DeAngelis.
Lì dovranno affrontare i più reconditi incubi della donna e si ritroveranno intrappolati in una realtà in cui il terrore regna sovrano!

art by Ashley Wood

Scritto dal romanziere Scott Ciencin e disegnato da Ben Templesmith (30 GIORNI DI NOTTE) e dall'esplosivo esordiente Aadi Salman, Silent Hill: Morire Dentro è ispirato al famoso survival horror di Konami.
Silent Hill beneficierà di una versione cinematografica diretta da Christophe Gans (Il Patto dei Lupi) e scritta da Roger Avary (Pulp Fiction).



132 pagine a colori
E 11,00



IN FUMETTERIA
Per saperne di più:
WWW.MAGICPRESS.IT

MagicPress COMICS

KONAMI

Editoriale

Speciale
Giochi Freeware



Amare i videogiochi

Passati gli speciali sull'emulazione, passata la mania dei browser game, stavolta il nostro speciale si addentra nel lato più passionale dell'ambiente di sviluppo "libero": quello dei rifacimenti e dei seguiti non ufficiali di vecchi (e meno vecchi) classici del videogioco. E qui ci viene subito in mente una considerazione da fare, più nello specifico una considerazione riguardante la presunta illegalità di questi piccoli prodotti dell'amore. Sì, è vero, questo tipo di giochi sfrutta un marchio depositato senza chiedere alcuna autorizzazione e senza corrispondere i dovuti diritti d'autore. Ma siamo proprio sicuri che ci siano le basi per sostenere che ciò porti un danno più o meno consistente alle case che a quei titoli hanno dato la nascita? Si è mai visto un gruppo di fan rivendicare la proprietà di personaggi e storie non nati da loro, usandoli per ricavarne un qualche profitto economico? La nostra personalissima risposta è no. Nessun appassionato che sia degno di definirsi tale farebbe mai una cosa del genere, danneggiando quello che più ama. E invece alcune software house si accaniscono, a nostro parere eccessivamente e ingiustamente, contro programmatori della domenica che hanno la sola colpa di aver comprato una copia del gioco e di averlo amato a tal punto di voler fare qualcosa di simile. Spesso quegli stessi fan, anziché da citare in giudizio, sarebbero da trattare con riguardo e, laddove particolarmente abili, addirittura da inserire nei team di sviluppo che i giochi li fanno per mestiere. Fortuna che non tutte le case di produzione assumono questo comportamento. Detto questo, comunque, ci sentiamo ugualmente in dovere di avvisarvi che l'argomento della liceità di simili progetti è quanto mai spinoso. Ma non temete, se i remake in questione non fanno per voi c'è sempre la solita schiera di giochi da provare nel CD, che anche stavolta vi presentiamo descrivendovi le perle del mese. In fondo, quello che **PCGW** vi offre su queste pagine è un viaggio all'interno della dimensione forse più vera del videogioco.

Virginia Petrarca, freeware editor

I VOSTRI GIOCHI SU PCGW

Il nostro CD raccoglie il meglio del meglio dei giochi freeware, realizzati dai più bravi sviluppatori amatoriali del panorama mondiale. E ovviamente, apre le proprie porte a chiunque voglia mostrare la propria abilità. Avete realizzato un videogioco e vorreste vederlo su queste pagine a all'interno del nostro disco? Niente di più semplice: inviatecelo via e-mail o su CD e saremo felici di darvi spazio.

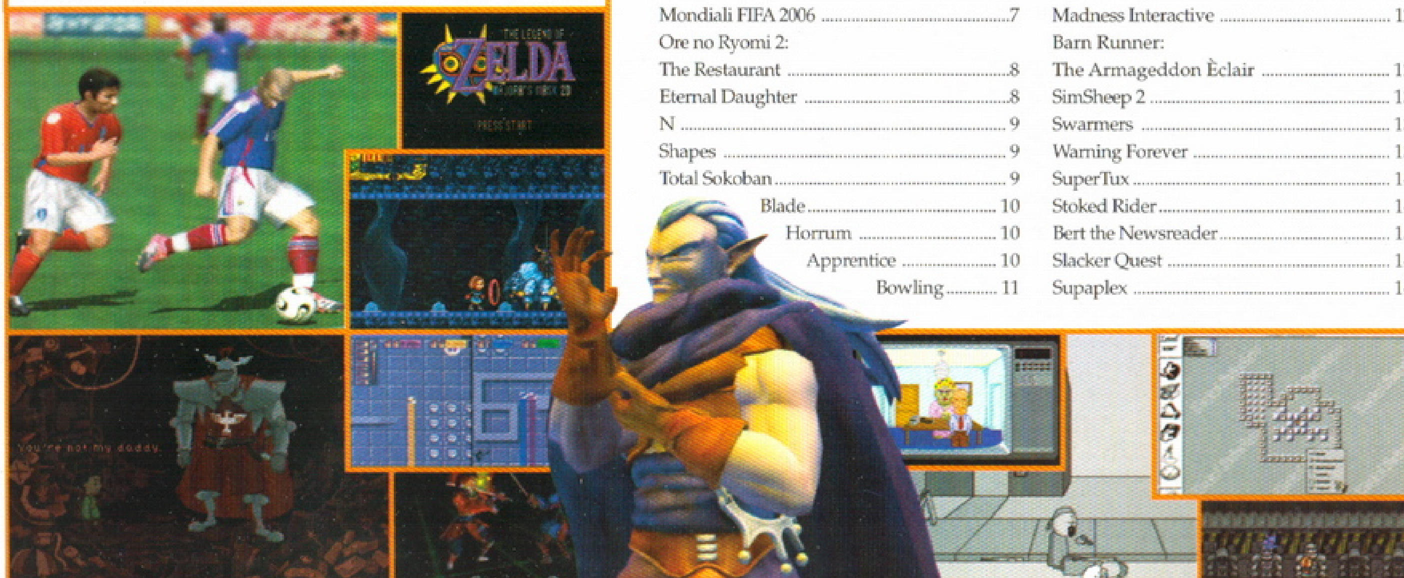
I NOSTRI INDIRIZZI:

PCGW Freeware c/o Magic Press, Via Cancelliera, 60, 00040 Ariccia (Roma)

E-mail: **pcgw.redazione@gmail.com**

Il materiale ricevuto non verrà restituito. Non verranno prese in considerazione partecipazioni prive di dati personali (nome, cognome, indirizzo, e-mail) e di una breve liberatoria che autorizzi **PCGW** a pubblicare il vostro lavoro.





ATTENZIONE!

Questo articolo è da intendersi come una semplice panoramica sul mondo dei remake amatoriali. **PCGW** non si assume nessuna responsabilità sul contenuto dei siti ivi segnalati.

I classici tornano a vivere

I REMAKE E I SEGUITI AMATORIALI DEI VIDEOGIOCHI PIÙ FAMOSI

Lo avrete sentito dire anche voi qualche volta, a meno che già non facciate parte della vasta schiera di fruitori di remake amatoriali: quando un gioco entra nei cuori degli appassionati, è come se il mondo creato dagli scrittori, dai disegnatori e dai programmatori diventasse in parte loro. Certo, nella realtà bisogna fare i conti con le rivendicazioni e le leggi sul diritto d'autore, ma in un mondo romantico fatto su misura per i fan che gettano il cuore sulle creazioni nate dal loro amore è proprio così che vanno le cose. Ma cos'è un remake, o un seguito, amatoriale? Esattamente quello che dice anche il nome: un ragazzo, o un gruppo di ragazzi, che si diletta di programmazione e ha amato alla follia un gioco entrato a far parte del mito, si mette d'impegno per ricreare l'oggetto della sua passione donandogli un nuovo aspetto e nuove caratteristiche che gli appassionati avrebbero sempre desiderato provare.
Lo stesso succede per i seguiti, che richiedono uno sforzo creativo ancora maggiore per tentare di restare fedeli allo spirito del prodotto originale inventando al tempo stesso qualcosa di mai visto.
Pur trascinandosi spesso per anni a causa della ristrettezza di mezzi, e benché alcuni di questi progetti vengano interrotti o addirittura soppressi dalle software house quando iniziano ad acquisire troppa popolarità, i risultati finali sono il più delle volte notevoli, quando addirittura non eccezionali, e capita anche che un seguito creato da un ragazzo che si diletta a scrivere righe di codice C++ appena rientrato da scuola si riveli superiore per inventiva a qualunque cosa gli sviluppatori pagati per svolgere il loro lavoro avrebbero potuto escogitare. Sembrerebbe un luogo comune, ma è più vero di quanto non si pensi: niente scadenze, niente dati di vendita a cui rendere conto e molto amore possono fare miracoli. Vedere per credere.

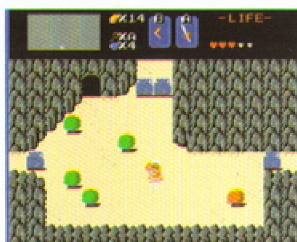
LA QUESTIONE LEGALE

Come abbiamo accennato nel corpo principale dell'articolo, la posizione di questi prodotti amatoriali nei confronti del copyright è molto discussa e assai poco chiara. Trattandosi di opere completamente ricreate secondo i bisogni degli appassionati e distribuite gratuitamente, sarebbe lecito considerare possibile la loro circolazione, che per desiderio degli autori stessi è anche un invito più o meno esplicito a provare il prodotto originale. Tuttavia, molte software house ritengono illegale lo sfruttamento dei loro marchi per operazioni di questo genere e le ostacolano pesantemente con ogni mezzo possibile, a volte ricorrendo alle vie legali e costringendo chi se ne occupa a chiudere i battenti.



Zelda Classic

Il primo **The Legend of Zelda**, uscito sul NES a opera di Nintendo nel 1986, è un vero oggetto di culto e per i curatori del sito **www.zeldaclassic.com** addirittura il miglior videogioco mai creato. **Zelda Classic** era nato come un semplice clone del gioco, ma si è poi evoluto in un vero e proprio tool con cui creare nuove quest personalizzate, sia utilizzando la grafica originale del gioco sia installando pacchetti con tile (mattonelle di sprite per lo scenario e i personaggi) create da altri appassionati. In questo modo è possibile sia reinventare tutto il titolo, migliorandone la grafica e modificando i testi, sia dare vita a un'avventura completamente nuova.





Chrono Resurrection

Ecco una delle vittime più illustri dell'azione delle software house nei confronti dei prodotti amatoriali. **Chrono Trigger** era un famosissimo gioco di ruolo alla giapponese sviluppato da Square Enix su SNES, che ha sempre riscosso un grande successo fra i giocatori più incalliti e di vecchia data. L'intenzione degli sviluppatori era quella di realizzare da capo l'intero gioco con una grafica completamente tridimensionale di eccellente fattura, come è possibile intravedere da queste schermate, e nuove aree visitabili con sottotrame inedite da affrontare. Square inviò ai responsabili del progetto una lettera in cui li diffidava dal continuare lo sviluppo di **Chrono Resurrection**, e ora tutto quello che rimane sulla homepage **http://www.opcoder.com/projects/chrono/** è un triste commiato, una manciata di screenshot e un ottimo trailer.



Ocarina of Time 2D

Ricreare giochi recenti in versione bidimensionale come prova di virtuosismo e di amore estremo è una moda nata recentemente in relazione a vere e proprie pietre miliari dell'era 3D. Questo progetto ad opera di Daniel Barras è attualmente privo di un sito di riferimento, ma è talmente famoso tra gli appassionati da essersi ritagliato uno spazio non solo sulle più importanti riviste del settore, ma anche nelle preoccupazioni della Nintendo, che ha fatto pressioni più volte perché il remake 2D di **Ocarina of Time** non vedesse mai la luce. Nonostante le innumerevoli pause, lo sviluppo procede ancora, anche se a rilento per via della scarsa costanza dell'autore. Al momento è in fase di scrittura un tool personalizzato chiamato ZeldaMaker che permetterà a chiunque lo scarichi di intervenire direttamente sul gioco creando le proprie quest, come già accade con **Zelda Classic.**



Halo Zero

In questo caso non ci troviamo di fronte a un vero e proprio remake di un gioco commerciale: questo nuovo episodio di **Halo** vuole essere una sorta di preludio al primo, venerato FPS di Xbox. La differenza più eclatante? Semplice: la puntuale grafica 2D con cui sono stati realizzati Master Chief, i Covenant e l'ambiente circostante. Ciò che più sorprende di **Halo Zero** è sicuramente il riuscito tentativo di riprodurre tutti i controlli e i movimenti del protagonista, compresa la possibilità di alzare ed abbassare la testa per correggere il tiro. L'impressione di guardare le avventure di Master Chief da una prospettiva diversa, senza che l'atmosfera del gioco abbia a soffrirne, c'è veramente tutta, e il gioco può essere scaricato all'indirizzo **http://www.halozero.new.fr/**.



Ultima IX: Redemption

Una delle caratteristiche più famose di **The Elder Scrolls III: Morrowind** è sicuramente la possibilità di usare l'editor incluso nel gioco per realizzare mod completamente personalizzati. Il punto di contatto fra il discusso **Ultima IX: Ascension** e il titolo di Bethesda si chiama The Titans of Ether: si tratta di un gruppo di appassionati impegnati nella ricostruzione delle terre di Britannia con il motore di **Morrowind**. Fra i loro progetti c'è anche la stesura di una trama del tutto originale che riposiziona il nono capitolo all'interno della timeline creata da Richard Garriott, e l'inserimento di numerose caratteristiche che si richiamano ai vecchi episodi della saga. In pratica un vero e proprio lavoro di 'correzione' e una dimostrazione di amore infinito. Potete restare aggiornati sullo stato del gioco correndo alla homepage **http://ultima.cfkasper.de/** .

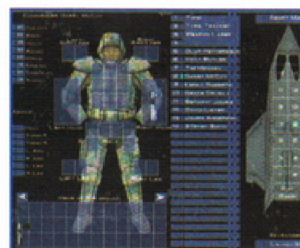




Xenocide

Non è esattamente un remake pedissequo dei leggendari strategici della serie **X-Com** quello che si trova puntando il browser verso il sito web del progetto **Xenocide** (**http://www.projectxenocide.com**). Il team dei programmatori ha infatti ben pensato di eliminare ogni riferimento ai giochi originali, pur ammiccando nel titolo alla sua fonte d'ispirazione, e si è piuttosto cimentato nello sviluppo di un prodotto che ne offra agli appassionati l'inimitabile aroma, fra la possibilità di costruire la propria base e le ricerche sulla tecnologia extraterrestre per combattere gli invasori con le loro stesse armi. Il tutto con una grafica 3D molto sofisticata che per ora si limita a una serie di artwork e rendering concettuali, ma che non ci spiacerebbe vedere nel risultato finito.



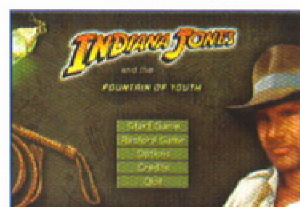


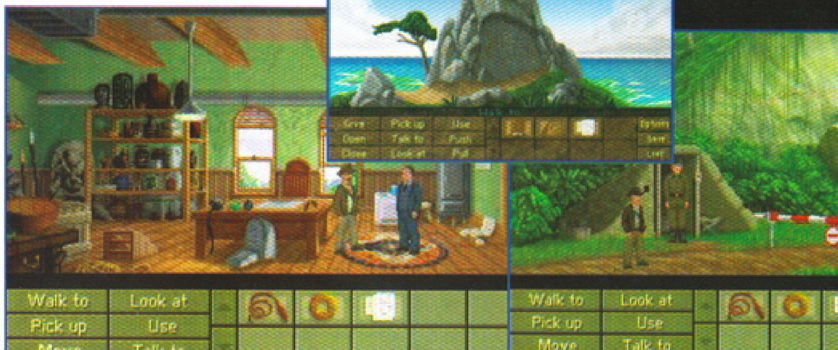


Quando i fan di Lucas si danno all'artigianato

A volte capita di darsi al "bricolage" informatico, ma se si appartiene all' agguerrita schiera di fan della LucasArts, i risultati potrebbero essere notevoli. C'è addirittura chi ha fondato una software house, come Sascha Borisow, autore dello scaricatissimo remake **Maniac Mansion Deluxe**, nonché capo della LucasFan Games. Per chi non conoscesse il capolavoro degli anni 80, pioniere del sistema "punta e clicca", ricordiamo che si trattava di un'avventura horror-demenziale, in cui si doveva salvare una cheerleader da una casa in cui c'era di tutto, persino dei tentacoli smembrati che se ne andavano in giro liberamente. Anche il seguito di **Zak McKracken** è firmato LucasFan, e ci riporta in un'altra storica avventura dell'età dell'oro. Ma non finisce qui, perché un altro team, chiamato Barnett College, sta preparando un episodio della saga di **Indiana Jones** che vanta una trama completamente originale. Per concludere, c'è anche una gloria italiana da citare: il seguito dell'amatissimo **Sam & Max**, di cui circola una demo, in rete, sotto il nome di **Il Caso Gilbert**.







NEL CD DI PCGW

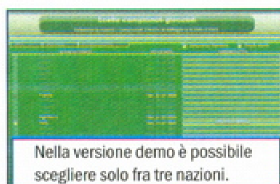
Scudetto 2006: Championship Manager

Diventare mister del calcio non è mai stato così facile.

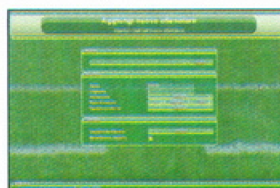
Nuova versione per l'apprezzato gestionale calcistico **Scudetto**: da parecchi anni si è affermato come uno dei migliori titoli del genere disponibili sul mercato, e grazie alla numerosa comunità che gli è sorta attorno si è rinnovato nell'interfaccia e nelle caratteristiche di gioco, diventando ancora più immediato e comodo da navigare. Cosa troverete in questa interessantissima demo, che vi consente tra le altre cose di trasportare il vostro salvataggio nell'edizione completa? Vediamolo insieme.

NUOVA STAGIONE

Iniziate scegliendo "Nuova Partita" e poi selezionate la nazione, le serie di squadre disponibili da allenare e il livello di realismo del gioco (grazie all'opzione "Crea Mondo"). Fatto questo, cliccate su "Crea" e accederete alla creazione del profilo: ricordate di riempire tutti i campi, o non potrete andare avanti premendo "Conferma". Il gioco impiega qualche minuto a creare i calendari delle partite: inizierete la stagione dal primo luglio 2005.

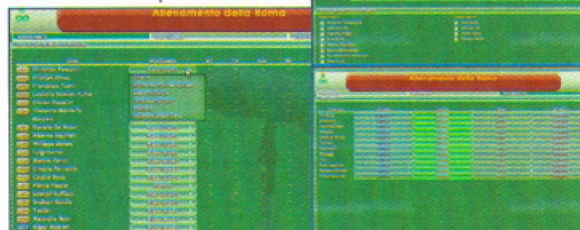


Nella versione demo è possibile scegliere solo fra tre nazioni.



TEMPO DI ALLENAMENTI

La prima cosa, sicuramente, è far allenare i giocatori. Nella schermata "Allenamento" potrete decidere il tipo di esercizio per ognuno, limitandolo al Fitness oppure decidendo di farlo finire in prima squadra, o ancora selezionando un allenamento di recupero da un infortunio. Potete anche decidere il programma giornaliero dell'allenamento per i singoli calciatori e il livello di intensità, in modo da avere un controllo totale su ogni minimo particolare. Premete il pulsante "Conferma" prima di uscire dalle schermate in modo da salvare le vostre impostazioni.



SCEGLIERE LA FORMAZIONE

Ecco la schermata della squadra: i nominativi aggiornati dei componenti vengono visualizzati a schermo e si può non solo decidere la formazione assegnando a ciascuno un ruolo, ma anche decidere quali informazioni far mostrare accanto al nome di ciascuno. Fondamentalmente, questo è il punto centrale di tutta la gestione. Se cliccate con il pulsante sinistro sullo spazio vuoto accanto a ogni nome gli assegnerete una posizione nell'ordine in cui le icone appaiono in fondo allo schermo. Se cliccate con quello destro, invece, potrete scegliere direttamente il ruolo giusto da un comodo menu a cascata. Controllate i ruoli congeniali a ogni componente della squadra dal menu "Ordina" e cliccate sul nome di un giocatore per controllare le sue statistiche, che sono mostrate in numeri che vanno da 1 a 100. Un suggerimento: gettate sempre un occhio allo stipendio e al valore di ogni calciatore e confrontatelo con le finanze disponibili. Le informazioni sullo stato e sulla composizione dello staff sono nei menu a cascata in cima allo schermo, sopra al nome della squadra.



Vicino a ogni giocatore trovate una sigla che indica il suo impegno attuale. "NAZ" indica che il giocatore è impegnato con la Nazionale. "MRP" significa che il giocatore non è ancora pronto per entrare in campo e deve essere allenato.

La vera novità di Scudetto 2006 è il morale. È anche possibile ordinare tutta la squadra secondo le condizioni psicofisiche. Ricordate che se le vostre scelte non saranno condivise dai giocatori il loro morale calerà.

LA TATTICA È TUTTO

Uno dei punti fondamentali è sicuramente la formazione tattica e le istruzioni per i singoli giocatori. Cliccando sull'opzione "Tattica" nel menu direttamente sotto al nome della squadra troverete la schermata che vi consentirà di scegliere le formazioni tattiche e la disposizione iniziale dei giocatori attivi. Selezionando i loro nomi porterete in primo piano le istruzioni che dovranno seguire durante la prossima partita. Non dimenticate di impostare anche la strategia generale della squadra per occasioni quali i falli o i calci di rigore.

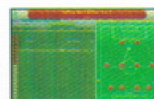


I CONTROLLI

Scudetto 2006 si controlla tutto tramite mouse. Con un clic del pulsante sinistro si scelgono le varie opzioni.

IN DIRETTA DALLA SQUADRA

Cliccando il pulsante "Risposta" si accede alle comunicazioni ufficiali diramate alla squadra che state gestendo. Alcune richiedono una risposta: tramite questo sistema potrete comunicare i numeri di maglia e rilasciare dichiarazioni. Funziona tutto come la più classica delle caselle E-Mail.



Mondiali FIFA 2006

I Mondiali di calcio? Meglio giocarli che guardarli!

Ancora **FIFA**? Se, leggendo il titolo del gioco, questo pensiero si è materializzato nella vostra mente, allora ricredetevi: è tempo di Mondiali di calcio, l'occasione perfetta per la serie di proporre un altro salto di qualità. **Mondiali FIFA 2006** migliora l'intelligenza artificiale degli avversari e aggiunge una tonnellata di contenuti extra e di modalità assortite. Le nazionali disponibili nella versione demo sono solo quattro (Inghilterra, Germania, Messico e Stati Uniti), ma le opzioni presenti bastano a farsi un'idea del gioco: è sufficiente scegliere squadra preferita e avversaria prima di essere catapultati direttamente nell'atmosfera che caratterizza un evento così speciale e atteso. L'obbiettivo di EA quest'anno è offrire la maggiore libertà possibile nell'affrontare i gironi e le finali: non si è affatto obbligati a seguire l'iter già programmato giocando le partite secondo l'ordine prestabilito, e tutte le squadre sono liberamente intercambiabili. Tutti i giocatori sono stati calibrati in modo da riprodurre quanto più fedelmente possibile i punti deboli e di forza delle loro controparti reali. Ma quello che senz'altro attrae maggiormente di **Mondiali FIFA 2006** è la Global Challenge, una novità assoluta per la serie: seguendo quarant'anni di Mondiali vengono infatti riproposti altrettanti momenti storici nei quali è richiesto di rovesciare una situazione difficile, quando non addirittura disperata, modificando così un finale che appare inevitabile. Molte altre sono le migliorie e le aggiunte da scoprire, non ultima una gestione delle formazioni più intelligente, fluida e sensibile alle decisioni del giocatore. Insomma, una cosa è chiara: la serie ha intenzione di recuperare il distacco che fino a poco tempo fa la separava da più illustri esponenti del genere, compiendo un salto di qualità di proporzioni notevoli. E il punto di partenza pare già molto promettente.

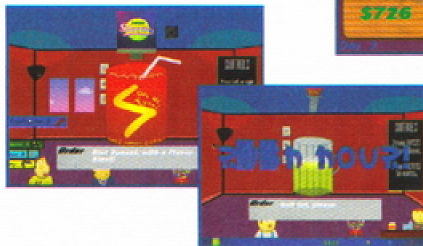


I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI: Muovere il giocatore selezionato (passaggio automatico)
ESC: Menu delle opzioni (durante la partita)
D: Calcio

Ore no Ryomi 2: The Restaurant

Ecco il titolo più giocato dalla redazione durante la pausa pranzo, che è fra l'altro un momento della giornata particolarmente adatto per godersi **Ore no Ryomi 2**. Perché? Semplice, quello che ci troviamo tra le mani è un gestionale/arcade che simula la vita del proprietario di un ristorante fast food. Semplice eppure complesso, difficile eppure tremendamente divertente, questo 'clone' di un simulatore uscito tempo fa su PSone si divide in due fasi distinte. Quella che ci verrà presentata per prima è la parte gestionale, in cui partendo dal budget messoci a disposizione è possibile acquistare pubblicità, accessori per il ristorante e, soprattutto, ricette da inserire nel menu. Quando si pensa di aver provveduto a tutto si può iniziare la giornata lavorativa vera e propria: i clienti si susseguiranno (talvolta a ritmo frenetico, nella cosiddetta Rush Hour) e faranno le loro ordinazioni. Sta a voi recepirle e preparare poi il piatto richiesto in tempo reale, utilizzando frecce direzionali e tasti per realizzare un capolavoro della cucina che lasci soddisfatto il cliente. Attenzione, però, perché per ogni ordinazione persa il cliente se ne andrà inferocito, pretendendo un risarcimento in denaro.
Fra lavaggi di piatti, incendi, borseggiatori da pizzicare e ispezioni periodiche, non c'è mai tempo per annoiarsi, e anche nei momenti di calma piatta si rimane incantati dalla bella colonna sonora jazz con inserti orientaleggianti.
Un gioco di classe, che forse non avrà la grafica più bella del mondo freeware ma che sa incantare e tenere incollato allo schermo l'incauto (si fa per dire) giocatore.



I CONTROLLI

MOUSE SINISTRO - Seleziona
FRECCE DIREZIONALI - Cucina piatti
LETTERE - Cucina piatti

GENERE - Strategia
SVILUPPATORE - Vertigo Gaming
SITO - www.vertigogaming.net/onrpage.htm

Eternal Daughter

GENERE - Azione
SVILUPPATORE - Blackeye Software
SITO - www.derekyu.com/games.html

Il primo segno della cura e del talento con cui questo piccolo gioiello è stato confezionato sta sicuramente nella colonna sonora completamente originale e nella grafica old school colorata magistralmente.
Dopo l'evocativa sequenza iniziale si viene messi nei panni di Mia, una giovane donna che lavora come schiava per una razza di semiumani. Cominciamo a controllarla dopo la ribellione verso il suo sedicente padre, a partire dalla quale si avrà a disposizione una spada: la struttura è quella tipica dei giochi d'azione bidimensionali per console, come **Castlevania** o **Metroid**, con un succedersi di nemici da sconfiggere e upgrade per la propria barra di salute da raccogliere inframmezzati da segreti e nuove armi che si aggiungono all'arsenale.





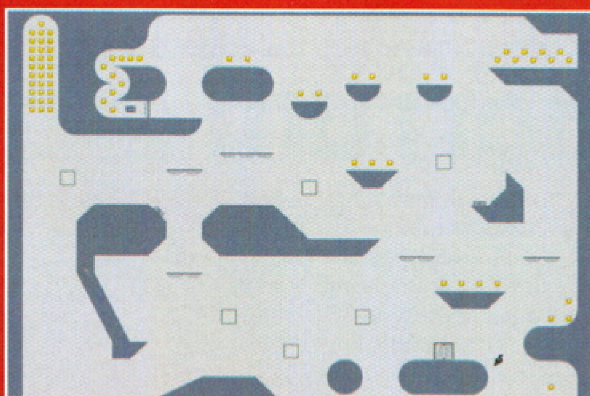




I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI DX / SX - Movimento
FRECCIA DIREZIONAEI SU - Parla/Salva ai punti di salvataggio
SHIFT - Salta
CTRL - Scorri testo e attacca
INVIO - Scegli arma speciale
ESC - Pausa

N



Sembra realizzato da un docente di fisica in preda a raptus ludici e potrebbe sembrare quantomeno atipico trasportare la fisica dei livelli al settore dei videogiochi, ma nonostante all'inizio si debba prendere un po' la mano coi comandi, ci si trova totalmente immersi in un altro mondo. Divertente, nonostante i richiami di newtoniana memoria. Un semplice salto è il risultato di più variabili, come la spinta inerziale, e bisogna raccogliere tutte le pepite d'oro per passare di livello. Il tutto accompagnato da un degno stile grafico e dalla possibilità di creare i propri livelli.

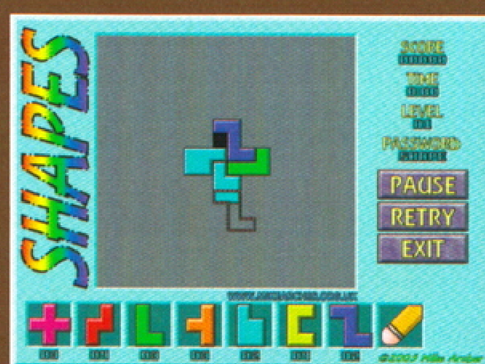


I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
SHIFT - Salta
SPAZIO - Iniziare il livello una volta caricato
Q - Uscire

GENERE - Azione
SVILUPPATORE - Metanet
SITO - www.harveycartel.org/metanet/n.html

Shapes



Solo qualche effetto sonoro accompagna questo gioco dalla grafica molto pulita, in cui bisogna usare le sette differenti forme disponibili per riempire le aree nere. Del resto, una musica costante in un gioco del genere finirebbe solo per deconcentrare, mentre i livelli da passare sono ben cinquanta e più andrete avanti, più la sfida vi prenderà la mano. Le forme disponibili ricordano molto **Tetris**, ma il concetto è completamente diverso.

I CONTROLLI

MOUSE SINISTRO - Piazzare i pezzi
MOUSE DESTRO - Ruotare i pezzi prima di sistemarli





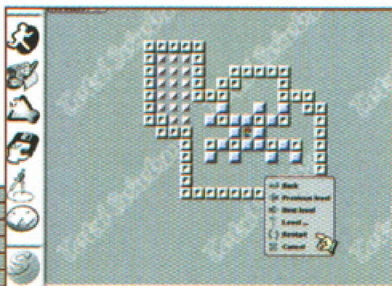
GENERE - Puzzle
SVILUPPATORE - Mike Archer
SITO - www.acid-play.com/download/shapes/

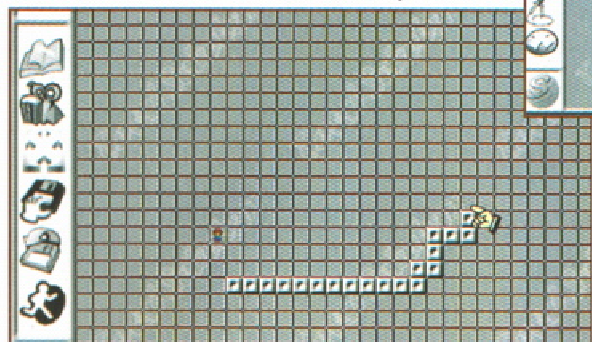
GENERE - Puzzle
SVILUPPATORE - Thinking Rabbit
SITO - www.sokoban.home.ro/soko-en.htm

Total Sokoban

Preparatevi a giocare a lungo, perché passerà parecchio tempo prima di riuscire a finire questo gioco, visti i suoi tanti livelli. È un gioco di logica e abilità per chi ama i puzzle da risolvere. Infatti, con i tasti freccia si muove un omino, che deve spingere i vari scatoloni azzurri sui rispettivi riquadri rosa; il tutto evitando di commettere errori, altrimenti si rimane bloccati, e nel minor tempo possibile. Solo così si risolve il quadro e si passa a quello successivo, sempre più complesso. Incluso nel tutto anche un valido editor di livelli e una "lezione di storia" sul vero padre del Sokoban, Hiroyuki Imabayashi.

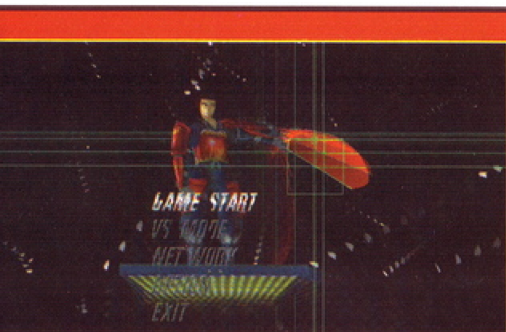






I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
SPAZIO - Menu del livello



Blade

Si può combattere in un accattivante 3D e con sfondi ben curati contro il computer, se si gioca da soli, o contro un altro giocatore. Il gioco, almeno all'inizio, non è proprio facilissimo. Le armi da utilizzare sono spade con tanto di roteanti effetti sonori, che daranno l'idea di trovarsi proprio in un duello. Naturalmente, se si muore si è fuori gioco, mentre, se si supera un avversario, se ne trova subito davanti un altro. Gli attacchi che si possono compiere sono verticali oppure orizzontali.

I CONTROLLI

FRECCIA DIREZIONALI SU - Sportarsi a destra e a sinistra
5 - Tastierino numerico per gli attacchi verticali
2 - Tastierino numerico per gli attacchi orizzontali



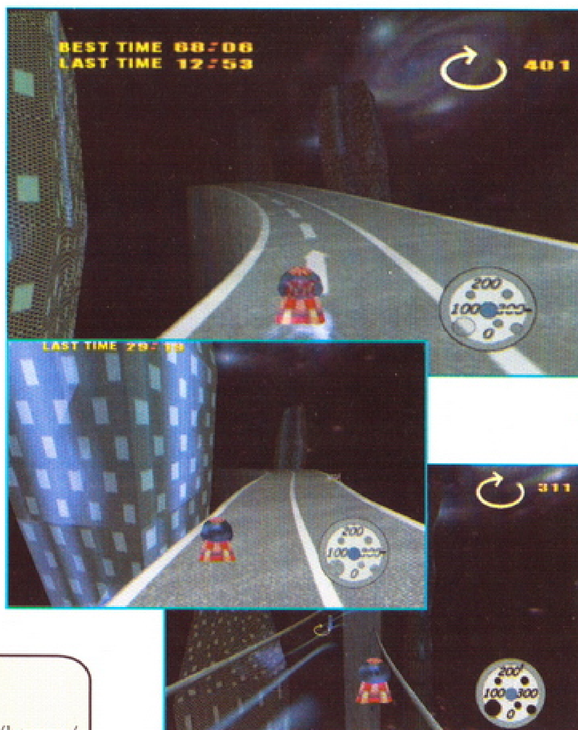
GENERE - Azione
SVILUPPATORE -
SITO - www.acid-play.com/download/blade/

Horrum

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
SPAZIO - Inizia partita

Sempre in pista, senza paura e, soprattutto, sempre al massimo in questo racing 3D, col quale si possono percorrere, sfrecciando, le infinite strade del gioco. La modalità è per il singolo giocatore che si confronterà con una grafica molto ben congegnata. I percorsi sono sempre più ardui e bisogna mettere in pista tutta la propria abilità nella guida per superare senza traumi gli ostacoli di cui è disseminato il percorso. Attenzione ai tempi: per continuare non bisogna mai arrivare in ritardo ai checkpoint!



GENERE - Sport
SVILUPPATORE - Jordan Tuzsuzov
SITO - www.acid-play.com/download/horrum/

GENERE - Avventura
SVILUPPATORE - Herculean Effort Productions
SITO - http://herculeaneffort.adventuredevelopers.com/app1.html#top

Apprentice





Riuscirete a diventare un vero mago? Prendete la pergamena sullo scaffale alla vostra destra e dopo esser scesi al piano di sotto e aver parlato con il Maestro, saprete i tre ingredienti di cui avrete bisogno per il primo incantesimo. Così inizia l'avventura punta e clicca in stile cartone animato molto colorato. Raggiunta la fine, vi ritroverete nella vostra camera da letto a gustarvi lo strano e divertente finale... Consigliato a tutti gli appassionati delle avventure grafiche vecchio stile.

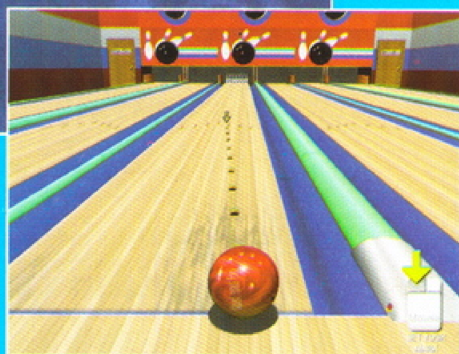
I CONTROLLI

MOUSE - Tutti i movimenti



Bowling Blast





Un classico, che, però, non tramonta mai e per il quale non sono necessarie presentazioni. Non servono scarpette, non servono palle apposite: basta cliccare e giocherete a bowling. Infatti, con questo gioco ritroverete tutte le sensazioni che di solito si provano andando a giocare a bowling, ma senza muoversi da casa. Si deve scegliere il peso della palla e la pista con il suo display. Le difficoltà sono le stesse delle sfide reali, come calibrare il colpo e prendere la mira per abbattere più birilli possibile lanciando la palla. Il gioco risulta facile, veloce come una palla che corre sulla pista e, soprattutto, in ottimo 3D. Il segreto è la concentrazione, un po' di sangue freddo, l'equilibrio mentale e, poi, puntare con precisione e… strike, determinando col mouse la traiettoria della palla.



I CONTROLLI

CLIC SINISTRO DEL MOUSE - Determinare la traiettoria della palla

GENERE - Sport
SVILUPPATORE - Metanet
SITO - www.acid-play.com/download/bowling/

GENERE - Azione
SVILUPPATORE - Marti Wong & Starsky Wong
SITO - lf2.net

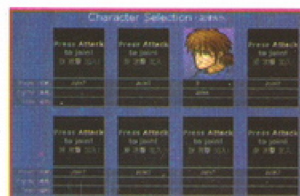
Little Fighter 2

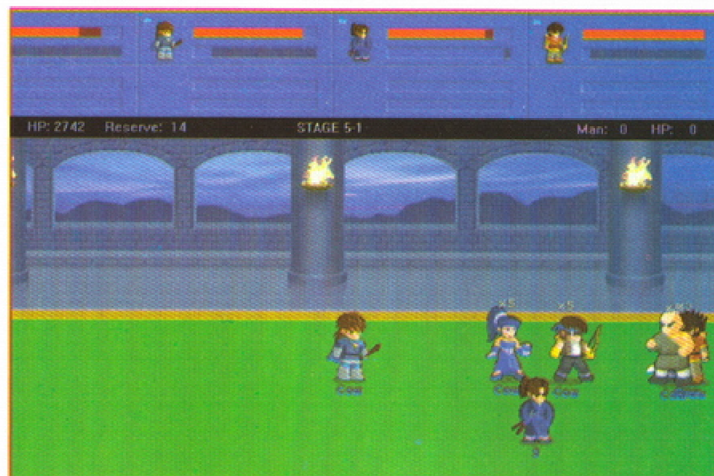
Little Fighter 2 è il sequel dell'ormai celebre **Little Fighter**. Si può giocare in multiplayer fino a quattro giocatori oppure da soli contro il computer e, a quel punto, i restanti personaggi sono generati e guidati dal computer. È un gioco di lotta ambientato in strada, reso divertente dalla grafica e dalle tante armi. Lo scorrimento è orizzontale e dovrete guidare il vostro alter ego in una serie di lotte senza esclusione di colpi. I personaggi sono molti, con decine di mosse e tante opzioni di gioco e per abilitarli bisogna numerarli tutti e, importante, gli ID dei personaggi devono essere diversi fra loro. Quando si avvia il gioco sarà possibile scegliere il proprio protagonista. Le armi aumentano la vostra forza e permettono di colpire i nemici multipli; potete prenderne una recandovi vicino ad essa e premendo il tasto Invio.

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
INVIO - Attaccare/raccogliere/usare oggetti
ESC - Uscire
Possibilità di giocare in rete, max 8 giocatori divisi in due team.







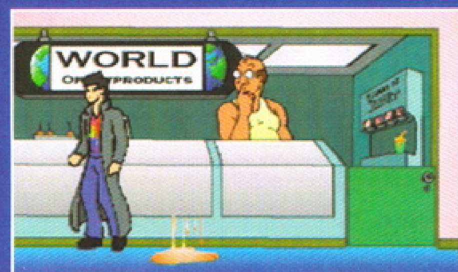
Barn Runner 1: The Armageddon Èclair

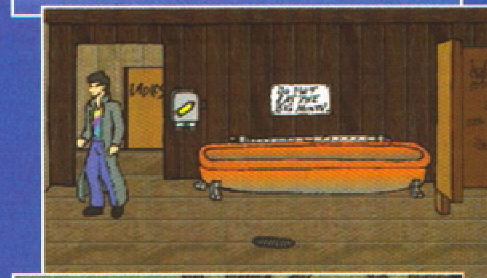
Siamo nel futuro e la Terra, tanto per cambiare, è una landa desolata. Gli unici baluardi rimasti sono le Arcologies, città dove vive l'umanità superstite. Gli uomini utilizzano i robot per realizzare qualsiasi attività e vivono un eterno fine settimana, dove i lunedì non arrivano mai. I robot, guidati dal detective Prick Peckard, si occupano anche del crimine e bisogna guidarli con la modalità punta e gioca. Solo Prick è autorizzato a perseguire i robot nel BGCZ, un terreno incolto. Una grafica decisamente cartoonesca per una parodia di **Blade Runner** che ha avuto anche una serie di seguiti.

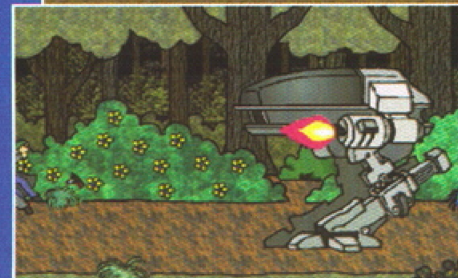


I CONTROLLI

MOUSE - Tutti i comandi







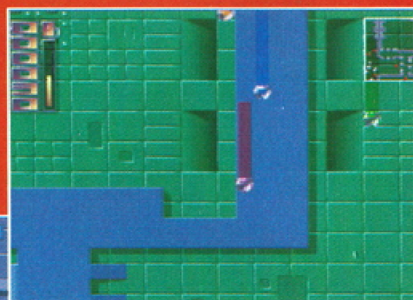
GENERE - Strategia
SVILUPPATORE - Tacky World Interactive
SITO - home.earthlink.net/~anvilpress/eclair.htm

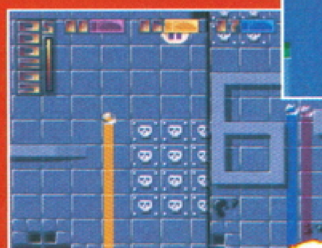
Heroes

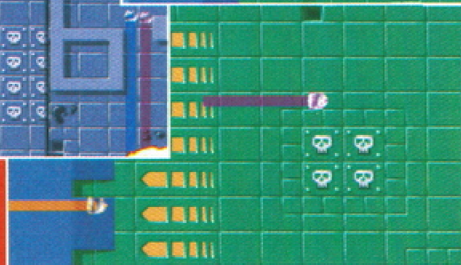
Ecco un gioco d'azione piuttosto ricco, considerato che ha ben novantaquattro livelli e cinque differenti modalità di gioco, accompagnati da dodici diverse colonne sonore originali. Particolare non trascurabile, che movimenta e incentiva il divertimento, è che le modalità di gioco possono essere variate anche all'interno della stessa sessione. I comandi sono molto semplici e intuitivi, perché si usano soltanto le quattro frecce direzionali per i movimenti e per mixare strategia e lotta. E se il gioco vi ricorda il classico per cellulare **Snake**, almeno nelle movenze del serpentone da noi controllato, poco male: le somiglianze si fermano lì.

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento





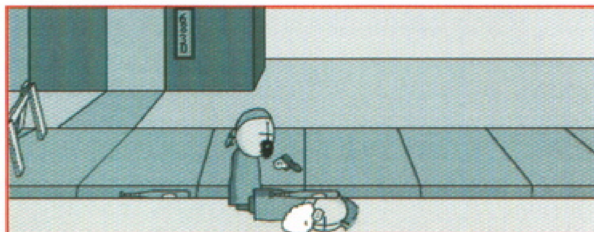


GENERE - Azione
SVILUPPATORE - Olympus Realtech Vr
SITO - www.acid-play.com/download/heroes/

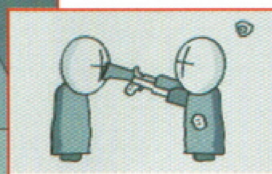
GENERE - Azione
SVILUPPATORE - Max Abernethy
SITO - www.acid-play.com/download/madness-interactive/

Madness Interactive

Un po' difficile, inizialmente, imparare a combattere, ma, bisogna ammetterlo, ne vale la pena, pur di entrare in un sanguinoso uno contro tutti senza nessuna regola. Grande giocabilità per una grafica monocromatica, se si escludono i fiumi di sangue, ma, proprio per questo, davvero affascinante. L'obiettivo è terminare tutte le stanze del gioco utilizzando diverse armi e abilità per finire il maggior numero possibile di nemici. Le armi cadute agli avversari uccisi (inizialmente a suon di pugni) possono essere raccolte con un semplice clic del mouse se si trovano vicino a voi. Per placare ogni istinto omicida o quasi... il tutto con stile impeccabile.







I CONTROLLI

MOUSE - Movimento della mano (clic per sparare)
TASTIERINO NUMERICO - Creare le armi

Warning Forever

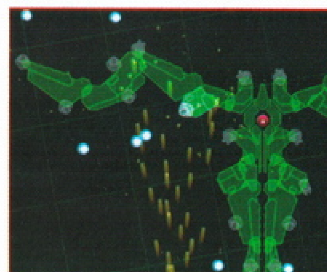
Warning Forever è uno sparatutto di piccole dimensioni, ma fatto davvero bene. Il giocatore è alla guida di navicelle spaziali e combatte contro navi di grandi dimensioni e più ne distruggerà, più diventerà forte, grazie a nuove armi. Bisogna eliminare il nemico entro un tempo massimo. Le esplosioni sono graficamente e sonoramente interessanti e la navicella spaziale si muove grazie ai quattro tasti freccia, mentre con la Z si spara alle astronavi nemiche, che si ingrandiscono proporzionalmente al livello di gioco raggiunto.

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento

Z - Sparare/Confermare





GENERE - Azione

SVILUPPATORE - Hikoza'n Chix

SITO - www18.big.or.jp/~hikoza/Prod/

SimSheep 2

Sicuri che le piccole e batuffolose pecorelle siano poi così miti come sembrano? L'apparenza inganna e questo gioco ve lo può dimostrare. Si tratta, infatti, di uno strategico che vi mette nei panni, o meglio nel pelo, dell'ovino in questione. Lo scopo è quello di crescere sani e robusti, scegliendo, appunto, tra azioni "buone" e azioni "cattive". È prevista una crescita morale della pecorella, che potrà orientarsi verso la bontà o la malvagità. Un gioco indubbiamente originale!





I CONTROLLI

MOUSE - Tutti i comandi



GENERE - Strategia

SVILUPPATORE - Insane Arts'

SITO - www.acid-play.com/download/simsheep-2/

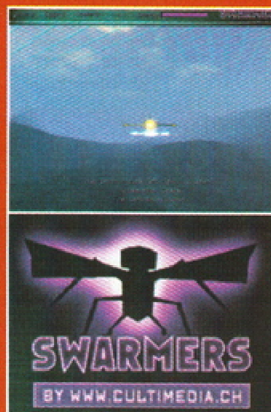
GENERE - Azione

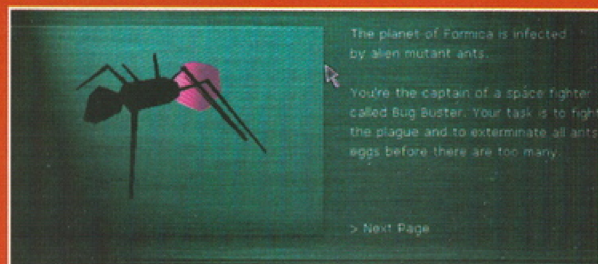
SVILUPPATORE - Cultimedia

SITO - www.acid-play.com/download/swarmers/

Swarmers

Provate una chiara repulsione verso gli insetti? Beh, con questo gioco potrete abbondantemente sfogarvi, andando a caccia di formiche giganti. Siamo alla guida di un caccia, perché le formiche suddette sono dotate di ali che le fanno volare. Insomma, la classica lotta di esseri umani contro insetti. Col mouse si pilota l'aereo e si spara, mentre la velocità dell'aereo viene accelerata col tasto spazio. I livelli di difficoltà sono vari e la grafica è accettabile. Un buon passatempo insetticida, senza dimenticare di annientare anche le larve!





I CONTROLLI

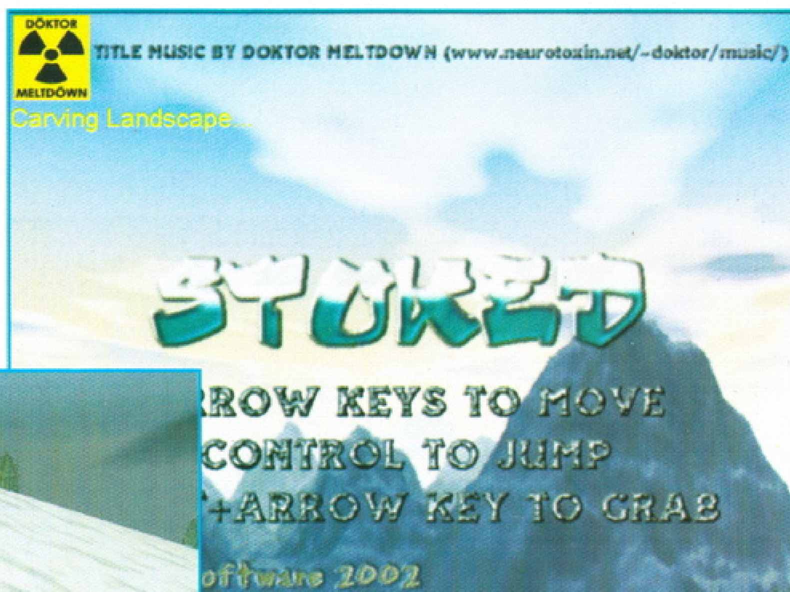
MOUSE - Movimento

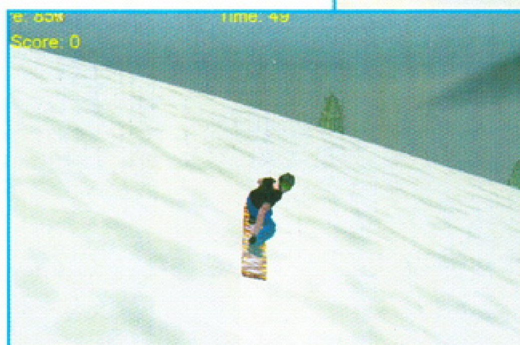
CLIC SINISTRO - Sparare

SPAZIO - Accelerare

Stoked Rider

Lo snowboard sta vivendo davvero un momento d'oro e quale miglior modo per allenarsi, ora che le nevi si sciolgono, che giocare con **Stoked Rider** tra le montagne più inaccessibili compiendo le più spettacolari evoluzioni? La fisica è davvero sconvolgente: in effetti lo snowboard freeware è decisamente tra i migliori. Grazie alla nuova grafica l'esperienza del freeriding è molto più realistica e la nuova interfaccia di gioco è più semplice da usare. Questa versione implementa nuovi tricks e incredibili cliffdrop, bombe molotov, e molte altre caratteristiche tra cui due modalità di gioco: freeride e contest.
La prima è la semplice (si fa per dire) discesa, senza limiti di tempi e punteggi, mentre la seconda presenta sessanta secondi di adrenalina pura, con tanto di punteggi, game over e una missione da portare a termine.





I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
CTRL - Trick

GENERE - Sport
SVILUPPATORE - Bongfish
SITO - www.the-underdogs.org/game.php?id=3661

SuperTux

Il protagonista è Tux, un pinguino paffuto dall'aria contenta. La grafica bidimensionale ci presenta un gioco a piattaforme non multiplayer, dove si guida il pinguino, che deve affrontare molteplici avventure disseminate in ventisei livelli, superando ostacoli mobili e combattendo contro nove nemici. Si possono anche creare nuovi livelli grazie a un potente e intuitivo editor.
Per grafica e modalità di gioco, a scorrimento orizzontale, viene subito in mente il noto **Super Mario Bros**, con la fondamentale differenza che qui il protagonista non è l'idraulico italiano. Importante, oltre che evitare le minacce che si presentano a sorpresa, anche raccogliere gli oggetti.

GENERE - Azione
SVILUPPATORE - Milestone1
SITO - www.supertux.berlios.de/







I CONTROLLI

FRECCE DESTRA/SINISTRA - Movimento
FRECCIA DIREZIONALI SU - Saltare
FRECCIA DIREZIONALI GIÙ - Abbassarsi

Bert the Newsreader

I CONTROLLI

MOUSE - Tutti i controlli

In questo gioco d'avventura in terza persona stile anni '90, si deve controllare Bert, un vecchio annunciatore di telegiornale, che, proprio a causa della sua anzianità, è stato licenziato dal capo. Ma la vendetta non ha età e il "nostro" Bert ha tutte le intenzioni di vendicarsi del sopruso subito, andando a cercare il suo capo nella stazione televisiva. Chi non ha un ottimo rapporto col proprio boss, quindi, troverà uno stimolo in più per giocare e divertirsi, architettando il piano di rivalsa dell'ex videogiornalista.



GENERE - Avventura
SVILUPPATORE - The Cyber Asylum
SITO - home.swipnet.se/~w-29465/asylum/games.html

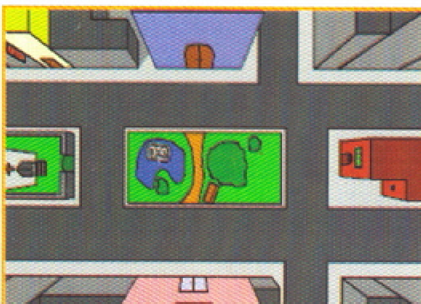
GENERE - Avventura
SVILUPPATORE - The Cyber Asylum
SITO - home.swipnet.se/~w-29465/asylum/games.html

Slacker Quest

I CONTROLLI

MOUSE - Tutti i movimenti

Questo gioco è la dimostrazione di ciò che si può fare con un semplice tool di sviluppo quale l'Adventure Game Studio quando a usarlo sono mani capaci. Il protagonista di **Slacker Quest** è Andy, un fannullone qualunque, che una domenica si sveglia con i postumi di una sbornia, una grave perdita di memoria e una brutta E-Mail nel suo computer. Dopo **Bert the Newsreader**, chiaramente ispirato alle atmosfere di **Maniac Mansion**, questo nuovo parto di Cyber Asylum sembra voler fare un "salto generazionale" pur restando sempre nell'ambito dei giochi in stile LucasArts. Da provare se avete sempre sognato di farvi prestare un album dei Pink Floyd dal gangster sotto casa…









Supaplex

Supaplex è un gioco dalla grafica piacevole e molto divertente, che ricorda un po' **Pacman**. Anche i suoni sono di buona fattura. Bisogna scavare e trovare gli oggetti (chiamati Infotron) che permetteranno di completare il livello e di passare al successivo. Alcuni livelli sono dei veri e propri labirinti in cui perdersi è un gioco da ragazzi. Per avviare il gioco è necessario inserire il nome del giocatore e poi cliccare col mouse sul pulsante Ok. Se vi stancate del gioco di base, è possibile scaricare anche nuovi livelli modificati con grafiche custom.

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento





GENERE - Azione
SVILUPPATORE - Digital Integration
SITO - www.elmerproductions.com/sp/